

Your Eye's Only

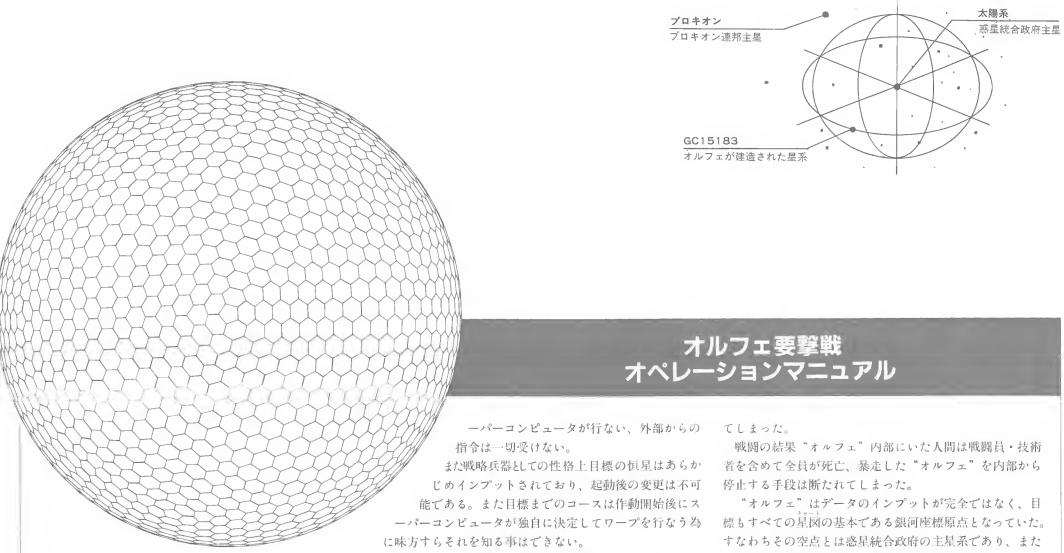


STARFIGHTERS

オルフェ要撃作戦
オペレーションマニュアル

ORPHE INTERCEPTING
OPERATION MANUAL

UNITED PLANETS FORCES
SOLAR SYSTEM DEFENSE FLEET



—パソコンピュータが行ない、外部からの指令は一切受けない。

また戦略兵器としての性格上目標の恒星はあらかじめインプットされており、起動後の変更是不可能である。また目標までのコースは作動開始後に

スバルコンピュータが独自に決定してワープを行なうため味方すらそれを知る事はできない。

「オルフェ」は目標の太陽系の外縁でワープアウトし、そこから中心の太陽までは超光速飛行に切り換える。その途中の敵の攻撃に対しては無人迎撃機・対空ビームで応戦する。

さらに、内部に侵入した敵に対してもスバルコンピュータがあるアシストメニューへの通路は網の目状でしかも侵入掃除システムを備えるという多重防護機構を持っている。その艦載機の戦力だけで並の戦闘母艦を隻分けに匹敵する。

「オルフェ」はこうして敵をさりげなく目標の太陽の内部、接近まで突入する。その為に「オルフェ」の外壁はいかなる攻撃も受けつけない程強固である。そしてそこで「オルフェ」は再びローバーモーターを作動させる。

それが生み出す亜空間震波と太陽自身の動力場の干渉により「オルフェ」と太陽は空間崩壊を起こして消滅する。その結果重力バランスが狂い、太陽系の全惑星は完全に破壊されるのである。

「オルフェ」は、惑星統合軍の勢力範囲内とのある星系で建造されていた。だがヘドウエアのはんぐが完成して、ソフトウェアのインプットが開始された直後に、その存在をキヤッチャしたプロキオン軍のコマンド部隊の奇襲攻撃を受けた。「オルフェ」の完成を阻止せんとするプロキオン軍コマンド部隊と恒帝防衛部隊との戦闘により「オルフェ」の中堅部分は損傷を受け、プロキオン側の目的は達成された。しかし、スバルコンピュータにダメージを受けた「オルフェ」はコントロール不能のまま作動を開始し

てしまった。

戦闘の結果「オルフェ」内部にいた人間は戦闘員・技術者を含めて全員が死亡、暴走した「オルフェ」を内部から停止する手段は断たれてしまった。

「オルフェ」はデータのインプットが完全ではなく、目標もすべての星団の基本である銀河座標原点となっていた。すなわちその空点は惑星統合政府の主星系であり、またすべての星團の聖地・地球の軌する太陽系だった。

「オルフェ」の事故を知った惑星統合軍はただちに「オルフェ」の停止を図ったが、スバルコンピュータにダメージを受けた「オルフェ」は最悪の事態を考慮して作られたバックアップシステムもトラブルを起し、自ら作りあげた「オルフェ」をコントロールすることができなかった。

「オルフェ」は作動を開始すると敵の妨害を受けない位に外部からの命令を一切受けつけず、また内部に入れて止めようにも敵味方識別コードのデータを与えられないスバルコンピュータにとって本格近似の者はすぐ見出せる。

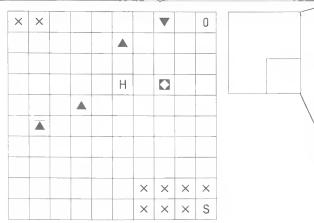
恒星の様子でも進む「オルフェ」に対しては様子サイルする無力だ。唯一の方法は、戦闘による損傷で倒いたまになつて、ただ一つのメンテナンスハッチから入りこみ「オルフェ」中心部にあるスバルコンピュータその物を修復する事だった。

だがそのには「オルフェ」の無人迎撃機と対空ビームの攻撃をさしき抜けなければならない。

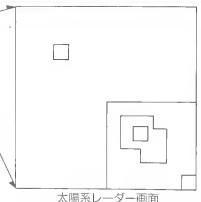
仮にそれに成功しても、「オルフェ」内部は多数のメンテナンスアリやトンネルによる迷路状になつており、白血球の様に侵入者に襲いかかるディフェンスディヴァイスが配備されている。

惑星統合軍司令官部はこの任務達成は通常の戦闘部隊では不可能と判断し、戦略宇宙軍の宇宙空母ホライズンと最新鋭戦闘攻撃機スターファイターを出撃させることを決定した。

電子戦オペレーションマニュアル



操作画面



太陽系レーダー画面

人類の母なる星“地球”を守るために、特別に組織された惑星統合軍太陽系防衛艦隊。その中で最も強力な防衛力、攻撃力を持っているのが、戦略空母“ホライズン”USF VC-77である。

ホライズンは、VC-48 “ダガル”をタイプシ

ップする、全長2451mのダガル級18隻中の1隻であり、スペース・キャリアーアーモニール、TYPE 6により構成された2隻目の宇宙空母である。VC-77ホライズンは、太陽系防衛艦隊の指揮下に入りて既に4度の改修を実施しており、その大半は、防衛力の強化と自衛戦闘能力の向上を目的とするものであった。しかしこれらの改修によって搭載機数は約400機まで減少し多くの半数程度になってしまいが、ホライズンの個艦作戦能力と電子情報戦能力は著しく增大した。他の宇宙空母が、艦隊運用を基本としているのと対照的に、半艦での戦略行動も可能となっている。ホライズンは、このような特殊能力を考慮した上で、オルフェを襲撃する際に真っ先に投射されることになった。ホライズンの勝れた電子情報戦能力を駆使して、作戦は開始された。

オペレーション No.1

ワープ航法により、太陽系に突入てくるオルフェは、空間亟によって、その存在をキッチングすることができる。しかし、オルフェの強力なEMCのため、正確な位置を把握する事は出来ない。そこで、オルフェのECMデータを入力した、宇宙早期警戒機“SWACS”を各方面に出させる。SWACSのECM機能を駆使して、一刻も早くオルフェの位置をつかむのが、急務だ。モニタスクリーンに電子情報戦用のCIC画面が表示されるので、SWACSの発進を命令する。

オペレーション No.2

SWACSを各方面に移動させると、オルフェの艦載機を発見出来る。貴重なSWACSを敵の攻撃に晒し破壊されるのと、ホライズンは首脳状態になるので、SWACSは、敵に接近させ過ぎないように注意。味方の戦闘機を護衛に付け、敵の攻撃を逸す作戦をする。

オペレーション No.3

オルフェの位置が発見出来たら、味方の戦闘機隊を使って、敵戦闘機をオルフェから引き離す作戦となる。敵戦闘機隊を全機撃破することも可能だが、その間にオルフェが太陽系を破壊してしまう恐れがある。この戦闘の第一目的はあくまでも、ホライズンをオルフェに近づけ、戦闘機隊スタッフファイターズを進撃させることだ。

スターファイターダッジ兵器

MRM-70N

スマートドーム、ウェポンベイ・システム爆弾に添って開発された、艦載型中距離ミサイルシステム。説明方式は、デジタルモード(光速・超光速時間制御)、インテリジェントセーザー、広域の即時ターニングを用いる。そのECM能力は極めて高く、U・S・F・標準型ミサイルとして多用されている。MRM-70Nは、N以外に、Sの2タイプがあり、各々の弾薬威力などが異なっている。Nタイプの弾薬威力は、0.3 Mtで、反物質を使用している。

ASB-34C

天体表面の攻撃目標を自動的にし反物質爆弾、制圧爆弾の減少する最大気圧表面で十分な効率を得るために、小型重量化されたRG-6日加速度反応物質爆弾(全長1.5m、重量24kg、重量23kg、破壊力4.5 Mt)を採用している。この速度力をどのように発揮するため、光学誘導システムをはじめ各種誘導装置を備えたASB-34Cは、あたかも生物のように防衛艦をくぐりぬき自然に達するため、一般には「生きている武器」と呼ばれている。

OCM-6F

通常ブーストミサイルと呼ばれる、オプカル・コミュニケーション・ミサイル。目標の破壊を目標としたミサイルではなく、ペリフレラルインターフェースを持たない、独立スピーカーユニットに接続し、データ通信に使用する。船、双方向オプカルデータリンクを構成するには、OAS-1(コア・アダプター・システム)が、F/A-1に装着されている。OCM-6Fには、この他に、インサーキットオパッカも内蔵されている。

CAS-1

F/A-9スターファイターに搭載する。コミュニケーションネットワーク・コントローラー。オルフェのコアシステムをメンテナンスするために開発された。コア・アダプター・システム。コアシステムのスーパーコンピュータに対して唯一のコントローラ機能を持つ。OCM-6Fのインサーキットオパッカシステムとのリンクにより、スーパー・コンピュータに対し、インサーキット・オペライターバックを行なう事が可能である。しかし、CAS-1のコントロール機能は、完全なものではなく、スーパー・コンピュータが、拒否もしくは、対抗措置をとる事がある。

EWS-163A

ノーズ・スマートドーム・ペイロード・マイスター・モジュール搭載。F/A-9の音速モードとして開発された電子戦システムである。モデュールはMK1・163ユニット、MK41 ECMユニット、MK27 ECC Mアダプタユニットの3つで構成されている。これらのユニットは、光速、超光速両方の機能で作動できるデュアルモードEWSシステムであり、特に超光速航行時のセンス能力が強力である。

ART-C-B

アートキヤノンと呼ばれる。F/A-9スターファイター用、船体ピーム兵器モードである。通常機器として、アートキヤノンは、電子戦装置としての役割である。ECMや反物質エンジンの強気フィールムで電力エネルギーの大半を奪われる型態では、レーザー砲のように電力エネルギーを船上に消費しない。アートキヤノンが有利である。更に、熱と電磁波による機体構造の疲労を考慮すると、これに勝る小型ピーム兵器は存在しない。ART C-Bには、小口径の電子ビームが内蔵されている。F/A-9スターファイターには、1ユニット装着可能である。

F/A-9 STARFIGHTER

DUAL ROLE FIGHTER

F/A-9は、宇宙軍の発達系次期戦闘攻撃機計画(AFAX計画)によって開発された。AFAX計画は、戦闘・攻撃両任務において従来の機体を遥かに上まわる、高性能機を求めたものである。その開発は困難を極め、幾多の新技术、新素材を集中し、ようやく完成を見た。よって、F/A-9の完成は、高性能エンジンと、新しいコンセプトによる、大胆な機体構成によるところが大きいと言える。

F/A-9に搭載されているエンジンは、JRT・ナイトライドEMCE-211-JN-43、反物質複合スラスターという最新型のコア・ブースター分離型のエンジンである。その推力は常にmax61600kgである。F/A-9は、このエンジンを3基搭載し、攻撃機形態標準射出重量146.5tの機体を12.5G以上の加速度で推進することが可能になっている。

しかし、F/A-9の最大の特長は可変形態を採用したことである。これによって、戦闘攻撃両任务に対応して、最適の形態となることが可能になり、両用機におけるがちなムダの多い機体となることを避けている。さらにエンジンを機体構造の中に取り入れ軽量化を進めるとともに、エンジン自体も可変サイクルとし、両任务に適した推力と出力特性を得ている。

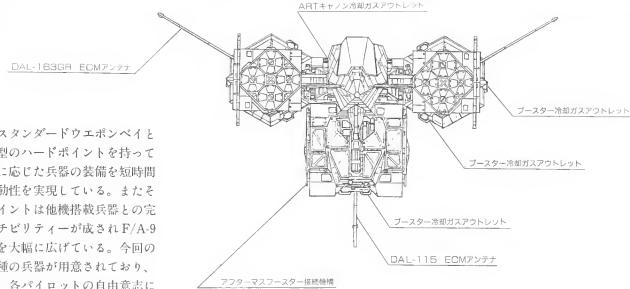
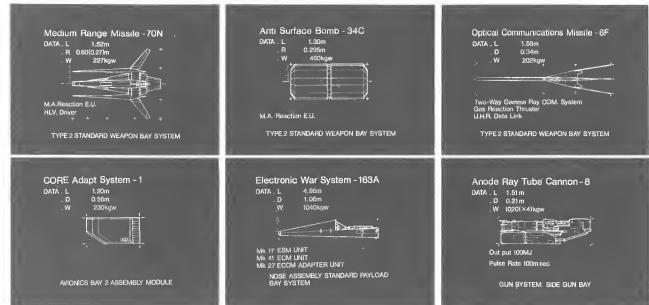
JRT・ナイトライドEMCE-211はメインコンバージョンチャレンジャーのみの場合でも51700kgの推力がある。さらにはアイドリングから最大出力まで、わずか0.1秒で推力を上げることができ、姿勢制御用スラスターとして完全とも言える出力特性を持っている。このためF/A-9は、わずか一対のピッチコントロール用スラスターを機首に持つにすぎないが、その運動能力はAFAX計画で要求されていた戦闘機形態で三軸に対して、ロールレート480°/秒を上まわるものである。戦闘機形態標準射出重量58.98tの機体はメインエンジンと2つのメインコンバージョンチャレンジャーの最大推力で12.1Gの加速度を得ることができ、AFAX計画の要求仕様を完全に満足した機体である。

スターファイターブラックホール

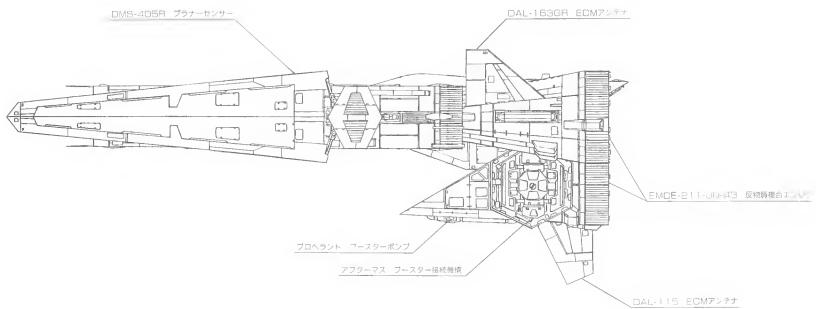
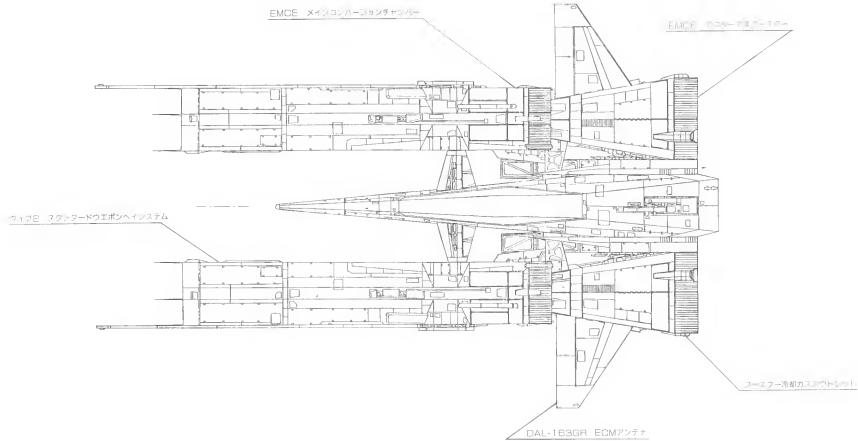
MRM-70N	SET	RESET	unit kg
ASB-34C	SET	RESET	unit kg
OCM-6F	SET	RESET	unit kg
OAS-1	SET	RESET	unit kg
EWS-163A	SET	RESET	unit kg
ART-C-8	SET	RESET	unit kg
STAR FIGHTER WEAPON-PAYOUT LIST			TOTAL kg
END			

攻撃機体形 F/A-9R データ	エンジン JRT・ナイトライド EMCE-211-JN-43 反物質複合スラスター
全長 20.46m	エンジン推力 メインコンバージョンチャレンバー 51700kg
全幅 13.19m	A/MB (アフターマスブースター) 614600kg
全高 7.73m	全推力 1844000kg
機体重量 15.25t	ノースウエスト HLV-335-NW-17 超光速航行システム×1
標準射出重量 146.75t	装タイプ2 スタンダードウェポンベイシステム ミサイル・爆弾等
最大戦闘重量 220.12t	ART・C-B×1

WEAPON SELECTION

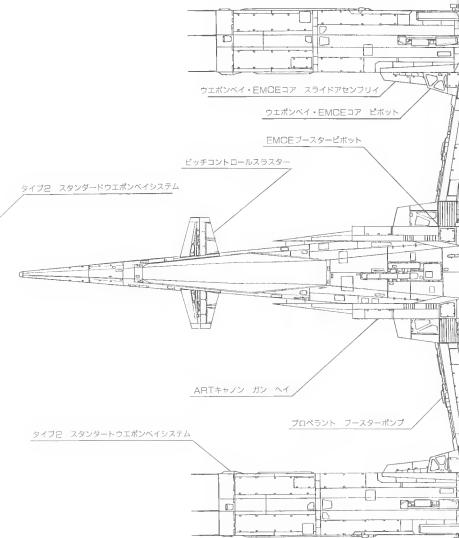
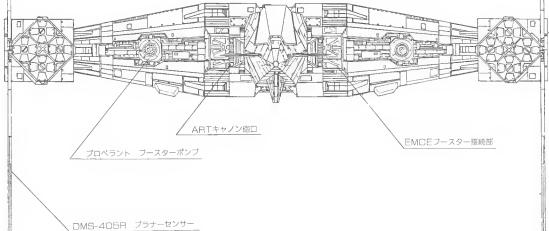


F/A-9は、スタンダードウェポンベイと称する万能型のハードポイントを持っており、作戦に応じた兵器の装備を短時間でこなす機動性を実現している。またそのハードポイントは他機搭載兵器との完全なコンパibilityが成されF/A-9の作戦行動を大幅に広げている。今回の戦闘では6種の兵器が用意されており、その構成は、各パイロットの自由意志にゆだねるとのコマンドが出された。

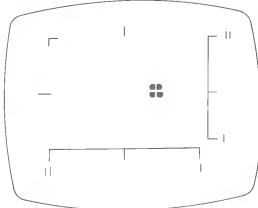


F/A-9 STARFIGHTER DUAL ROLE FIGHTER

戦闘機体形	エンジン	JRT・ナイトライド EMDE-211
F/A-9R データ	-JN-43 反物質複合スラスター	
全長 21.25m	推力	メインコンバージョンチャンバー 51700kg×2
全幅 17.67m		A/MB(アフターマスブースター)
全高 21.62m		614600kg×1
機体重量 15.25t	全推力	718000kg
標準射出重量 58.98t		ノースウエスト HLV-335-NW-17
最大戦闘重量 86.30t		超光速航行システム×1
	兵装	タイプ2 スタンダードウエポンベイシステム アーム ミサイル・爆弾等 ART・G-B×1

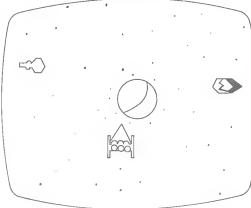


中距離ミサイルコンソール



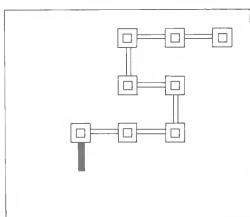
F/A-9のコンパクトコンピュータは敵機を感知すると同時に、コンソール中央のディスプレイに、ターゲットスコープを表示する。MRM（中距離ミサイル）はパイロットの操作により、ターゲットのロックを行なうが、ロックしたものに問うては100%の命中精度を誇る。同時に8基までが発射可能である。

陽子ビーム砲コンソール

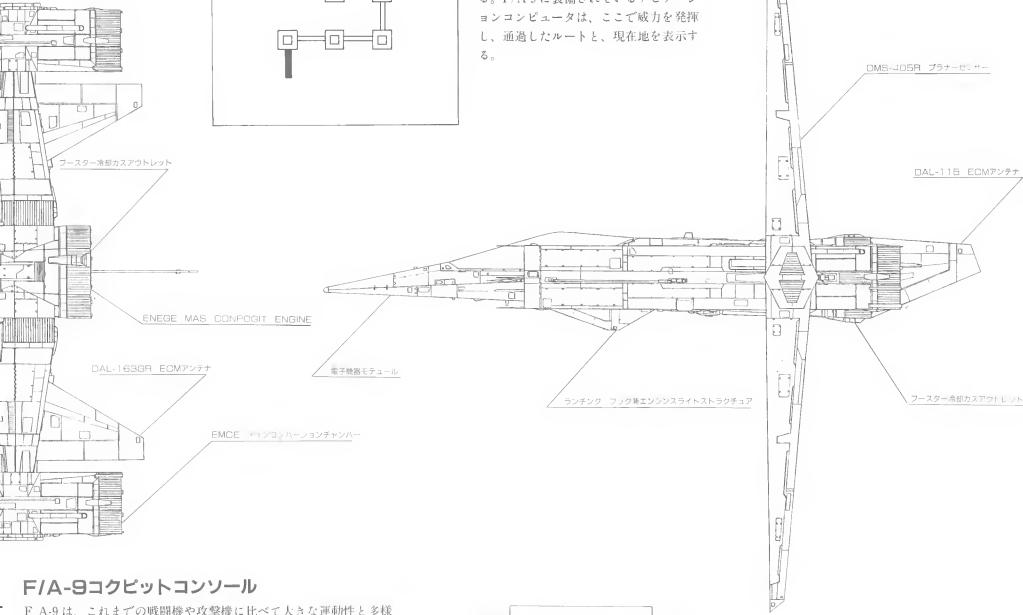


MRM（中距離ミサイル）の攻撃に生き残った敵機は、F/A-9の陽子ビーム砲射程距離内に突入するが、その凄じい相対速度のため、一撃撲滅的な戦闘となる。敵はホーミングミサイルを発射していくが、F/A-9の高い運動性は、それをも回避するボテンシャルを持つ、急速に接近する敵機を近距離で撃破することは非常に難しい、敵に攻撃のまを与えることなく撃破可能。

コンピュータナビゲーションシステム



直径1000kmに及ぶ巨大無人要塞オルフェの内部は、複雑な迷路状態を形成しており、人間の頭脳では入ったら最後、抜け出ることもまばらない迷宮となっている。F/A-9に搭載されているナビゲーションコンピュータは、ここで威力を發揮し、通過したルートと、現在地を表示する。

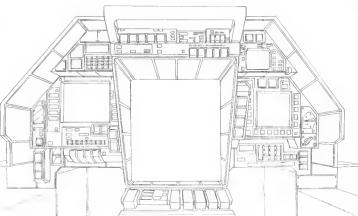


F/A-9コクピットコンソール

F/A-9は、これまでの戦闘機や攻撃機に比べて大きな運動性と多様な能力を持つため、通常の機体とは違う型式のコンソールとなっている。

コンソール中央部は戦闘情報関係のディスプレイであるが、F/A-9は戦闘・攻撃両用であり、その表示情報は多様を極めるため、必要な情報を選択的に表示するようになっている。

コンソール左側は、エンジン・機体関係のコンソールであり、コンソール右側は、兵器・戦闘機関係のコンソールとなっている。コンソールには、多数のpushボタンが配置されているが、これは通常操作作用であり、高G戦闘時には、シートのアームレスト部に設けられたキーボードを使用する。



STARFIGHTERS

Time —— The Galactic Era. Mankind has flourished beyond the Solar System,... into the deep depth of outer space. Still, though in its very peak of prosperity, humanity possessed a lamentable problem...War. Mankind's dominion was divided by the two principals, the United Planets, and the Prochyon Federation, which, for long years have been confronting each other in many ways. Tension between each other produced armament race, which drove both sides exerting to themselves for developing an ultimate deterrent weapon. As a result, the "United Planets" has succeeded in producing one of the most powerful weapons ever existing, which could demolish a fixed star, thus destroy a whole stellar system. Its name ——"Orphe." "Orphe" was a gigantic unmanned fortress, controlled by its super computer system which was hidden deep inside the central core. However, just before the consummation, Prochyons sent their commando party in surprise, aiming total destruction, or at least, obstruction of its final completion. This assault damaged the central core heavily, consequently impairing the super computer system as well. "Orphe" somehow activated itself, ignoring every fail-safe device. And now, fully beyond human control, it chose a destiny of its own. Target, the Solar System. "United Planets" assigned the Strategic Carrier "Horizon" to intercept this deadly force, dressed with its invulnerable defense system. The Starfighter's struggle, to save billions of mankind, has just begun...

STAFF

PRODUCED BY.....	TAKESHI YOSHIZAKI
DIRECTED BY.....	MASARU KABUTOYA
GAME DESIGN.....	SHIN OSANAI
ART DIRECTOR.....	TAKAZUMI TACHIKAWA
STILLFRAME DESIGN.....	AYABUMI SHIMAMURA
JACKET DESIGN.....	KOYORI MURATA
JACKET ILLUSTRATION.....	YOUICHI HASEGAWA
AD ILLUSTRATION.....	FUMIaki NAGAKIYO
MANUAL.....	KYOICHI CHIGIRA
MUSIC COMPOSED, ARRANGED & PRODUCED BY.....	TERUO SAHARA
MUSIC PERFORMED BY.....	JUNKO TERAKA
SOUND MIXER.....	NOBUO TSUJI
C.G. SYSTEM DEVELOPMENT.....	HIROSHI TAKANO
COMPUTER GRAPHICS & ANIMATION SUPERVISOR.....	KOJII SUGINUMA
3D-DATA DESIGN.....	HAJIME HOSAKA
CONTROL PROGRAM DEVELOPMENT.....	YASUO HIDAKA
	KEIICHI YOSHIMOTO
	RYOICHIRO DEBUCHI
	CHIE FURUBAYASHI
	MASAHIRO ASANO
	IZUMI KAWANISHI
	YOSHIMITO KATO
	AKANE YAMAMOTO
	YASUHARU KISHIMA
	HARUKO HIROKAWA
	AKIRA KIKIRIKURA
	MASANORI AOKI
	HITOSHI KAZAMI
	TOMOKO KOUSHIZAKI
	JUNICHI TAGUCHI
	YASUO HIDAKA
	AKIHIKO NAKAMURA

PSG SOUND EFFECT & PROGRAMING.....	YUTAKA HIROSE
VIDEO EDIT & EFFECT SUPERVISOR.....	YASUHIRO KAWASAKI
NARRATION SCRIPT BY.....	KENJI HAYASHI
TRANSLATED BY.....	TOHRU ISHII
NARRATION COORDINATION.....	KENJI COMMUNICATIONS
NARRATED BY.....	KOYORI MURATA
	YUICHIRO HANAWA
	NOBORU TOYOSHIMA
	SUMIKO IMAI
	DAN COUGHLIN
	MARGARET CHIYO MULLENS

PRODUCTION DATA

COMPUTER GRAPHICS SYSTEM.....	DEC VAX-11/780(1ST SYSTEM)
	MAIN MEMORY 8Mbyte
	DISK 2Gbyte
	OS UNIX 4.1BSD
GRAPHIC DISPLAY.....	DEC VAX-11/780(2ND SYSTEM)
	MAIN MEMORY 10Mbyte
	DISK 2Gbyte
	OS UNIX 4.2BSD
	YAMAHA YGT-100
	NEC PC-100

SPECIAL THANKS

NIPPON GAKKI CO., LTD.
YOKOHAMA CINEMA LABORATORIES, INC.
ANIMATION STAFF ROOM CO., LTD.
FUJI PHOTO FILM CO., LTD
KOEISHINSHA
FAR EAST LABORATORIES, LTD.
PHONOGENIX STUDIO
PHENOMENON STUDIO
PH-SOUND STUDIO
ARCADIA STUDIO
ASCII SOFTWARE R&D DEPT